

**Bridge** N° 488  
*Fédération française de bridge*

	♠ 4 ♥ A 4 3 ♦ 7 4 3 2 ♣ R D 10 5 2	
	N O     E S	♠ A 8 2 ♥ 10 7 6 2 ♦ 10 6 5 ♣ 9 8 3

*Sud donneur. Personne vulnérable*

Sud	O	N	E
2SA	Passe	3♠ <sup>(*)</sup>	Passe
3SA			

<sup>(\*)</sup>Texas Trèfle facultatif

**Démêlant**

**Contrat :** 3 Sans-Atout par Sud

**Entame :** Dame de Pique

Nord a décrit sa longueur à Trèfle par le biais d'un Texas qui, contrairement au Texas pour une majeure, garantit un espoir de chelem sur l'ouverture de 2SA. Sud a freiné les ardeurs de son partenaire et joue 3SA. Comment comptez-vous faire chuter ce contrat ?

**L'indice :** la météo annonce un fort risque de précipitations.



Solution sur le site  
 de la Fédération Française de Bridge  
[www.ffbridge.fr](http://www.ffbridge.fr)

	♠ 4 ♥ A 4 3 ♦ 7 4 3 2 ♣ R D 10 5 2	
♠ DV 9 5 3 ♥ 9 8 5 ♦ 9 8 ♣ A 7 4	N O E S	♠ A 8 2 ♥ 10 7 6 2 ♦ 10 6 5 ♣ 9 8 3
	♠ R 10 7 6 ♥ R D V ♦ A R D V ♣ V 6	

*Sud donneur. Personne vulnérable*

Sud	O	N	E
2SA	Passe	3♠ <sup>(*)</sup>	Passe
3SA			

<sup>(\*)</sup>Texas Trèfle facultatif

### Démêlant

**Contrat :** 3 Sans-Atout par Sud

**Entame :** Dame de Pique

Le camp Nord/Sud détient vingt-neuf ou trente points d'honneurs et le mort possède une couleur cinquième accompagnée d'une reprise annexe et affranchie (si Sud possède l'As) ou facilement affranchissable en rendant une seule fois la main : autant dire que les espoirs de chute sont minces. Une défense spectaculaire, lorsque le mort détient une couleur longue contrôlée par l'un des défenseurs et accompagnée d'une seule reprise annexe, est de tenter de faire sauter la reprise du mort avant que le déclarant n'affranchisse sa couleur, au besoin en sacrifiant un honneur de la défense (ce qu'on appelle le « coup de Merrimac »). Dans le cas présent, le jeu du partenaire est limité à six ou sept points d'honneurs : cette solution est donc à éliminer, tout comme un plan de jeu actif consistant à prendre la main de l'As de Pique pour rejouer Carreau, dans l'espoir que votre partenaire détienne ADV9 ou ADV8 (avec le Roi second dans la main du déclarant). Faute de pouvoir appliquer un plan d'urgence, il convient de mener une analyse plus poussée.

L'entame Pique provient a priori d'une tête de séquence : DV10x(x) ou DV9x(x). Le déclarant possède alors un arrêt, le Roi, qu'il fera tôt ou tard. S'il possède l'As de Trèfle, il est à la tête de six levées noires : ce ne sont alors pas les trois ou quatre points de votre partenaire dans les couleurs rouges qui empêcheront le déclarant de réaliser les trois levées qui lui manquent sans rendre la main. Vous devez donc espérer d'une part qu'Ouest possède l'As de Trèfle et au moins cinq cartes à Pique, d'autre part que le déclarant soit limité à huit levées : un Pique, trois Cœurs et quatre Carreaux. Si toutes ces conditions sont réunies, peu importe que vous preniez de l'As de Pique à la première levée pour en rejouer, ou que vous laissiez filer la Dame de Pique vers le Roi du déclarant : tous les chemins mènent à la chute du contrat.



## **Démêlant**

**Contrat :** 3 Sans-Atout par Sud

**Entame :** Dame de Pique

Il reste un dernier cas à analyser : celui où l'entame de la Dame de Pique provient d'une couleur de cinq ou six cartes commandée par RD10. Rappelons en effet qu'avec cette teneur l'entame du Roi est à éviter (à moins de posséder six cartes, ou cinq cartes par RD109) car elle demande au partenaire de débloquer un éventuel honneur dans la couleur (ou à défaut d'indiquer la parité), ce qui peut coûter une levée. L'entame de la Dame (ou de l'As) demande en revanche au partenaire d'appeler avec une grosse carte s'il détient un honneur complémentaire. Lorsque votre partenaire détient RD10 cinquièmes à Pique, ce principe permet d'ailleurs de prendre facilement les cinq premières levées : vous appelez votre partenaire avec le 8, il rejoue un petit Pique pour votre As et vous rejouez votre dernier Pique pour faire l'impasse au Valet du déclarant. Notez bien que prendre de l'As de Pique au premier tour pour en rejouer permettrait au déclarant de réaliser son Valet quatrième.

En fin de compte, cette donne nécessitait « tout simplement » d'appliquer un principe de flanc élémentaire (appel avec une grosse carte sur l'entame de l'As ou de la Dame à Sans-Atout), sans se précipiter sur un plan de jeu spéculatif (« coup de Merrimac ») ni sur une autre règle de flanc qui ne s'applique pas dans cette situation (« on fournit la plus grosse carte en troisième »).



**Solution sur le site  
de la Fédération Française de Bridge  
[www.ffbridge.fr](http://www.ffbridge.fr)**